

Programas de Asignatura  
**Teoría del Diseño**

## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño				
2. Carrera	Diseño				
3. Código de la asignatura	DIAH215				
4. Ubicación en la malla	Tercer semestre, segundo año				
5. Créditos	4				
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo	Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral	Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	0	Prácticos	0 Ayudantía
9. Horas académicas	34	Hrs. de Clase			0 Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Historia del Diseño				

## Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		Competencias de Innovación		Competencias de Investigación		Competencias Tecnológicas
	Ética		Creatividad		Observación y Conceptualización		Representación y Visualización
	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía		Herramientas Metodológicas		Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública		Trabajo en Equipo		Jerarquización de la Información		Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía		Persuasión	X	Juicio Crítico		
	Eficiencia		Pensamiento Estratégico				
X	Vision Global						
X	Visión Analítica						
	Comunicación						

## B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso enriquece la experiencia práctica con una reflexión teórica que permita al alumno desarrollar una mirada propia y una postura crítica frente al diseño, sus manifestaciones y sus alcances. Entrega conocimientos y herramientas conceptuales que permiten comprender el diseño y su dinámica relación con el contexto cultural (entendido como el conjunto de manifestaciones políticas, sociales, económicas, productivas y valóricas que se dan en un momento histórico dado). El curso revisa marcos conceptuales provenientes de otras disciplinas y construidos desde la misma disciplina, que han acompañado y orientado la práctica del diseño, desde sus inicios.

Se dicta en el ciclo de Bachillerato, pertenece a la línea 'Investigación y Teoría' y aporta en el desarrollo de las competencias: Vision Global, Visión Analítica y Juicio Crítico.

## C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Visión Global	Explica marcos conceptuales provenientes de distintas disciplinas que han acompañado y orientado la práctica del diseño en su desarrollo histórico, por medio de la revisión de textos clave.
Visión Analítica	Relaciona la experiencia práctica y la reflexión teórica del diseño con el contexto cultural, a través de discusiones de un determinado momento histórico y del análisis de casos.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Juicio Crítico	Integra una mirada propia y una postura crítica frente a las manifestaciones del diseño en relación a las distintas teorías que lo problematizan, a través de la discusión guiada.

## D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<b>Unidad 1: Diseño y arte: una relación controversial</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arte y Técnica: origen y alcances del concepto de arte.</li> <li>• Modernidad y Postmodernidad: lógicas culturales del arte y del diseño.</li> <li>• ¿Arte o Diseño?: nuevos capítulos de una vieja polémica.</li> </ul>	Visión Global Visión Analítica Juicio Crítico	Explica las relaciones históricas entre arte y diseño por medio de la exposición de contenidos y la discusión guiada.
<b>Unidad 2: Diseño y economía</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El diseño como motor de la economía.               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Desde las estrategias de diferenciación del Styling a la obsolescencia programada.</li> <li>○ Valor de uso, valor de cambio y valor de signo: La crítica a la estética de la mercancía</li> <li>○ El diseño en la cadena de valor de Porter</li> <li>○ Funky Business y Economía de la Experiencia</li> </ul> </li> <li>• El diseño como motor de desarrollo.               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ El diseño como estrategia de reconstrucción en la postguerra europea</li> <li>○ Desde la búsqueda de la independencia tecnológica de los años 70, hasta la actual incorporación del Diseño en las políticas públicas para el fomento de la innovación.</li> </ul> </li> </ul>	Visión Global Visión Analítica Juicio Crítico	Relaciona las manifestaciones del diseño con problemas de distintos contextos político-económicos a través de lecturas guiadas y análisis de casos.

<p><b>Unidad 3: El diseño como forma de pensar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El diseño como ciencia: proyectar sistemas complejos (Herbert Simon, Christopher Alexander)</li> <li>• Design thinking y wicked problems (Tim Brown, Nigel Cross, Richard Buchanan)</li> <li>• Diseño, responsabilidad social y sustentabilidad ecológica (Victor Papanek)</li> </ul>	<p>           Visión Global            Visión Analítica            Juicio Crítico         </p>	<p>           Compara distintos intentos de construir un pensamiento propio de la disciplina del diseño, mediante la revisión de las propuestas de exponentes clave en el desarrollo histórico del <i>design thinking</i>.         </p>
---	--	---

## E. Estrategias de Enseñanza

El desarrollo de las competencias definidas para esta asignatura puede lograrse mediante la implementación de diversas estrategias o metodologías de enseñanza, pudiendo resultar efectiva más de una para un mismo objetivo o contenido. Por ello la carrera de Diseño UDD ha optado por sugerir en su Modelo Educativo un conjunto de metodologías de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Cada profesor podrá elegir las que estime más adecuadas a los requerimientos del curso. No obstante se sugiere combinar varias para imprimir mayor dinamismo a la clase.

## F. Estrategias de Evaluación

Durante el desarrollo de este curso se podrán efectuar variados y diferentes tipos de evaluaciones, tanto calificadas como formativas, orientadas a verificar la presencia en el alumno de las competencias establecidas en este programa, sus logros y aprendizajes. Los diferentes tipos de evaluaciones sugeridas, son:

- Evaluaciones formativas clase a clase
- Evaluaciones calificadas individuales y grupales
- Auto-evaluaciones
- Co-evaluaciones

### Instancias de evaluación:

Existirán al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad deberán sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen. Esta a su vez equivaldrá al 70% de la nota final del ramo. Ninguna evaluación podrá, por sí sola, ponderar más del 25% de la nota total del curso.

### Examen Final:

Existirá también un examen final de la asignatura, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrán al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

## G. Recursos de Aprendizaje

### Bibliografía Obligatoria:

- Bürdek, B. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvera, A. (ed.). (2005). *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2001). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del Diseño*. Madrid: Síntesis.
- Gorman, C. (ed.). (2003). *The industrial design reader*. Nueva York: Allworth Press.
- Maldonado, T. (1993). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Papanek, Víctor. (2014). *Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social*. Pol-len: Barcelona
- Pine, J.; Gilmore, J. (2000) *La economía de la experiencia: el trabajo es teatro y cada empresa es un escenario*. Barcelona: Granica
- Ridderstråle, J., Nordström, K. (2006). *Funky Business*. Madrid: Pearson Educación.

### Bibliografía Complementaria:

- Adorno, T.; W Horkheimer, M. (1988). "La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas" en *Dialéctica del iluminismo*. Sudamericana: Buenos Aires.
- Anders, G. 2011. *La obsolescencia del hombre vol.2: Sobre la destrucción de la vida en la época de la tercera revolución industrial*. Pre-textos: Valencia.
- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo: Sus mitos, sus estructuras*. Siglo XXI: México D.F.
- Benjamin, W. (1989). "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en *Discursos interrumpidos I* (trad. Jesús Aguirre). Taurus: Madrid.
- Bonsiepe, G. (1993). *Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño*. Infinito: Buenos Aires.
- Brea, J. L. (2005). *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal: Madrid.
- Buchanan, R. (1992). "Wicked Problems in Design Thinking" en *Design Issues* Vol. 8, No. 2 (Spring), pp. 5-21.
- Cross, N. (2001). "Designerly ways of knowing: design discipline versus design science" en *Design Issues* 17(3), pp. 49-55.
- De Certau, M; Giard, L. (1996). *La invención de lo cotidiano: artes de hacer. I* (Vol. 1). Universidad Iberoamericana.
- Debray, R. (2010). *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en occidente*. Paidós: Barcelona.
- Flores, F; Winograd, T. (1989). *Hacia la comprensión de la informática y la cognición*. Hispano Europea: Barcelona.
- García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos*. Grijalbo: México D.F.
- Gumbrecht, H. U. (2005). *Producción de presencia: lo que el significado no puede transmitir*. Universidad Iberoamericana: México D.F.
- Haug, W.F. (1989). *Publicidad y consumo: Crítica de la estética de mercancías*. Fondo de Cultura Económica: México D.F.
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós: Barcelona.
- Klein, N. (2007). *No logo: El poder de las marcas*. Paidós: Barcelona.
- Krippendorf, K. (2005). *The semantic turn: A new foundation for design*. Taylor & Francis: Londres.
- Latour, B. (2008). *Re-ensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Mantantial: Buenos Aires.
- Loos, A. (1972). *Ornamento y delito*. Gustavo Gili: Barcelona.
- Margolin, V; Buchanan, R. (eds.). (1996). *The idea of design: A design issues reader*. MIT Press: Cambridge.

- Norman, D. (2005). El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Paidós: Barcelona
- Nordström, K.; RIDDERSTRALE, Jonas. (2008). Funky business forever: como disfrutar con el capitalismo. Prentice-Hall: México D.F.
- Parikka, J. (2012). What is media archaeology?. Polity Press: Cambridge.
- Pevsner, N. (2000). Pioneros del diseño moderno. Infinito: Buenos Aires.
- Ortega, L. (2009). La digitalización toma el mando. Gustavo Gili: Barcelona.
- Sarlo, B. (1994). Escenas de la vida posmoderna. Ediciones Ariel: Buenos Aires.
- Simon, H. (2006). Las ciencias de lo artificial. Comares: Albolote.
- Simondon, G. 2008. El modo de existencia de los objetos técnicos. Prometeo: Buenos Aires.
- Tatarkiewicz, W. (2001). Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Tecnos: Madrid.
- Wolfe, T. (1999). ¿Quién le teme al Bauhaus feroz?. Anagrama: Barcelona.